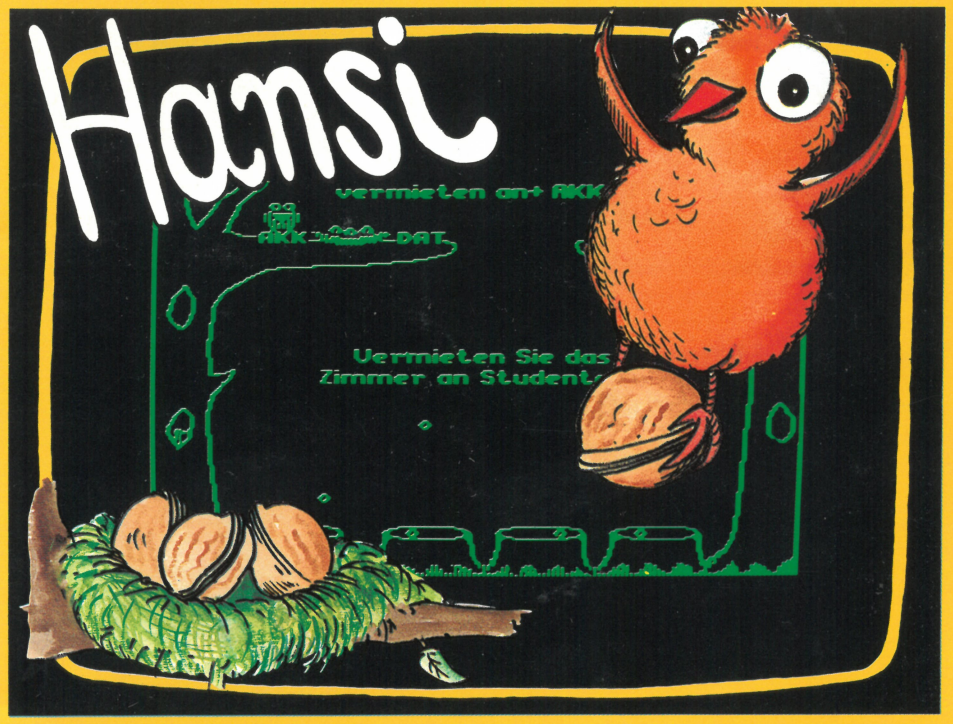
Langenscheidt Software



Deutsch

VIFI INTERNATIONAL

Ein Spiel zum Lernen und Testen:

- Verben und ihre richtigen Präpositionen
- Adjektive und ihre richtigen Präpositionen

L

Hansi

Ein Spiel zum Lernen und Testen:
– Verben und ihre richtigen Präpositionen
– Adjektive und ihre richtigen Präpositionen

VON
JOHANNES SCHUMANN, THOMAS SCHUMANN
UND THOMAS TEMPELMANN

IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEM GOETHE-INSTITUT, MÜNCHEN,
UND DER LANGENSCHEIDT-REDAKTION DEUTSCH

LANGENSCHEIDT
BERLIN · MÜNCHEN · WIEN · ZÜRICH · NEW YORK

in Zusammenarbeit mit dem

Goethe-Institut zur Pflege der deutschen Sprache im Ausland
und zur Förderung der internationalen kulturellen Zusammenarbeit e. V., München,
Lenbachplatz 3, 8000 München 2

Auflage: 5. 4. 3. 2. 1. | Letzte Zahlen
Jahr: 1989 88 87 86 85 | maßgeblich

© 1985 Langenscheidt KG, Berlin und München
Druck: Druckhaus Langenscheidt, Berlin-Schöneberg
Printed in Germany

Vorwort

Langenscheidts Softwareprogramm Deutsch ist das Ergebnis einer intensiven Zusammenarbeit der Verlagsredaktion mit Experten des Goethe-Instituts in München. Am Goethe-Institut wurden alle Lernspiele in zweijähriger Arbeit entwickelt und getestet. Langenscheidt hat den Wortschatz dieser Programme überarbeitet und erweitert sowie jeden einzelnen Programmabschnitt auf Vereinfachung und Benutzerfreundlichkeit überprüft.

In dieser partnerschaftlichen Zusammenarbeit entstanden Software-Materialien, die wesentliche Bereiche des Sprachenlernens abdecken:

- Festigung und Auffrischung des deutschen Wortschatzes
- Üben der Grammatik mit Kontrolle des Gelernten
- Landeskundliches Wissen
- Speziell für den Lehrer: Autorensysteme, die ihn befähigen, eigene Programme zu erstellen.

Langenscheidts Software Deutsch eignet sich zum Selbststudium und zur Gruppenarbeit. Auch bei der Software heißt unser Motto:

„Deutsch macht Spaß mit Langenscheidt"

Hansi

Programmidee

Erfahrungsgemäß bereiten die Verben mit Präpositionen und die Adjektive mit Präpositionen große Schwierigkeiten und sind häufige Fehlerquellen beim Lernen einer Sprache. Die Verwendung der Präpositionen ist in vielen Sprachen völlig verschieden. Zum Beispiel heißt es im Deutschen ***um** etwas bitten*, im Englischen *to ask **for** something* und im Französischen *demander quelque chose*. Im Deutschen kommt die Schwierigkeit dazu, daß der Folgekasus nach der Präposition nicht immer eindeutig ist und mitgelernt werden muß. So heißt es *Er hat sich in **sie** verliebt*, aber *Er hat sich in **ihr** geirrt*.
Mit **Hansi** können die Präpositionalergänzungen spielerisch eingeübt und gefestigt werden, wobei die richtige Lösung immer durch einen Beispielsatz vertieft wird.
Das Programm enthält über 300 Verben und 60 Adjektive mit ihren Präpositonen.

Spielidee

Hansi ist ein Vogel, der versucht, Nüsse in seinem Nest zu sammeln. Dieses Ziel erreicht er, indem er, vom Spieler gesteuert, vorgegebenen Verben oder Adjektiven die jeweils richtige von vier zur Auswahl stehenden Präpositionen und der Präposition den richtigen Kasus zuordnet. Wird falsch zugeordnet, verliert Hansi eine Nuß. Ist die Antwort richtig, gewinnt er eine Nuß, und die richtige Lösung erscheint, zusätzlich erläutert durch einen Beispielsatz, auf dem Bildschirm.

Die beigelegten Langenscheidt-Verbtabellen ermöglichen Ihnen weitere Arbeit mit den deutschen Verben: über 2700 Verben wurden hier zusammengestellt.

Was Sie wissen sollten:

Das Programm ist ausgelegt für einen Apple II, II+, IIe oder IIc mit jeweils 64K Speicher und alle Apple-kompatiblen Rechner. Beim alten Apple II mit 48K benötigen Sie also eine 16K-Erweiterungskarte (Language Card), die einfach in Slot 0 gesteckt wird.

Falls Sie das erste Mal mit Ihrem Apple-Computer arbeiten, sollten Sie unbedingt das Benutzer-Handbuch studieren. Beachten Sie, wie man die Disketten pflegt und ins Diskettenlaufwerk einlegt. Bevor Sie bei Störungen Ihren Händler benachrichtigen, sollten Sie das Kapitel zur Störungsbeseitigung lesen. Viele Probleme werden durch einfache Fehler am System verursacht, die sich leicht beheben lassen. (Häufige Fehlerquellen sind z.B.: Das Netzkabel ist nicht richtig eingesteckt, der Monitor ist falsch eingestellt oder ausgeschaltet, das Diskettenlaufwerk ist nicht geschlossen.)

Achtung: Wer ein Programm kopiert oder weitergibt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.

Und so funktioniert's:

1. Nachdem Sie die Diskette in Ihr Laufwerk eingelegt haben und den Apple II gestartet haben, sehen Sie auf dem Bildschirm das Logo des Langenscheidt Verlags. (Sie können bei häufiger Benutzung den Ablauf durch Drücken der Return-Taste verkürzen.)
   Danach erscheint der Titel **Hansi.** Mit einem angeschlossenen Farbmonitor können Sie den Programmablauf auch in Farbe sehen.

2. Zuerst wählen Sie, ob Sie mit Tastatur oder Joystick/Paddles spielen wollen. Tippen Sie einfach die Zahl 1 oder 2.

3. Sie haben nun die Möglichkeit, zu wählen, ob Sie mit Verben oder Adjektiven arbeiten wollen. Geben Sie die entsprechende Zahl ein.

4. Nun müssen Sie sich für eine Gruppe entscheiden. Es gibt auf der Diskette 9 Gruppen von Verben und 2 Gruppen von Adjektiven mit Präpositionen. (In jeder Gruppe finden Sie etwa 30 Verben bzw. Adjektive. Die Verben und Adjektive wurden entsprechend ihrer Bedeutung, ihrer Häufigkeit und Schwierigkeit den Gruppen zugeordnet.) Geben Sie z. B. eine Zahl zwischen 1 und 9 ein, wenn Sie mit den Verben arbeiten möchten.

5. Anschließend entscheiden Sie, ob Sie eine Hilfe in Form einer Liste erhalten wollen oder ob Sie lieber gleich spielen. Wählt man die Liste, kann man den Inhalt der gewählten Gruppe sehen. Um weiter zu blättern, drückt man nur die Leertaste (die große lange Taste vorn).

Hansi sitzt oben links auf dem Ast eines Baumes. Er muß versuchen, 10 Nüsse in sein Nest zu holen. Sie können ihm dabei helfen, indem Sie beweisen, daß Sie 10 Verben oder Adjektive mit ihren Präpositionen beherrschen und außerdem ein geschickter Spieler sind.

Sie sehen ein Verb oder ein Adjektiv und unten in den Baumstämmen 4 Präpositionen zur Auswahl. Hansi muß nun auf der richtigen Präposition landen, die dort liegende Nuß nehmen und sie in sein Nest bringen. Dies ist gar nicht so schwer:

Beispiel: *denken an* + Akkusativ

Hansi landet auf dem Baumstamm mit der Präposition *an.* Er muß zurückfliegen und links neben seinem Nest auf AKK landen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Hansi zu steuern:

a) mit Tastatur:
   - mit der linken Hand die Tasten A und Y bzw. bei amerikanischer Tastatur A und Z für hinauf und hinunter und mit der rechten Hand die Links- und Rechtspfeiltasten für links und rechts;
   - Bedienung mit nur einer Hand: die gewohnten Tasten I,J,K,M für oben, links, rechts und unten.

   Zum Spielbeginn oder um ein neues Verb oder ein Adjektiv präsentiert zu bekommen, drücken Sie anfangs die Taste A oder I, damit Hansi losfliegen kann.

b) mit Paddles (Drehregler) oder Joystick (Steuerknüppel):

   nach oben: Knopf gedrückt lassen
   nach unten: Knopf loslassen
   nach rechts oder links: Steuerknüppel bzw. Drehregler in entsprechender Richtung lenken

   Wenn Sie mit Paddles oder Joystick arbeiten, ist die Tastatur außer Betrieb. Statt einer Taste drückt man nun immer den Knopf am Joystick oder Paddle. Um ein neues Verb oder Adjektiv präsentiert zu bekommen, müssen Sie anfangs den Knopf gedrückt lassen, damit Hansi losfliegen kann.

Was passiert, wenn...?

Wenn Sie den Vogel neben dem Landepunkt landen, hüpft er weiter oder wartet darauf, daß Sie ihn auf einem Landepunkt absetzen. Landepunkte sind AKK und DAT sowie die Mitte der Baumstämme mit den Präpositionen.

Wenn Sie eine falsche Präposition angesteuert haben, bemerken Sie zunächst Ihren Fehler nicht. Aber beim Rückflug wird Hansi die Nuß verlieren, und der Fehlervogel tritt in Aktion. Er klaut Hansi eine Nuß und bringt sie in sein eigenes Nest. Hansi kann so lange nicht in sein Nest zurückfliegen, bis er die richtige Präposition gefunden hat.

Wenn Hansi zwar die richtige Präposition gewählt hat und es zurück nach oben schafft, aber auf dem falschen Kasus landet, verliert er seine Nuß wieder.

Achtung, die fliegenden Nüsse sind gefährlich! Sie sind zusätzliche Hindernisse. Wenn Hansi davon getroffen wird, stürzt er k.o. zu Boden! Eine Nuß fällt gleichzeitig aus Hansis Nest. Versuchen Sie nochmals einen besseren Flug!

Wenn Sie keine Nuß mehr in Ihrem Nest haben, ist das Spiel beendet. Nun zeigt Ihnen das Programm die Verben oder Adjektive mit den Präpositionen, bei denen Sie Fehler gemacht haben. Am besten, Sie schreiben sich die richtigen Formen auf, damit es beim nächsten Spiel besser klappt!

Übrigens: Jedes Spiel verläuft anders, weil die Verben oder Adjektive mit einem Zufallsgenerator ausgewählt werden!

Tips und Tricks

- Wenn Sie das Spiel vorzeitig abbrechen wollen, drücken Sie die Tastenkombination CTRL und E gleichzeitig.
- Wenn es Ihnen zu schnell geht, ziehen Sie die Notbremse! Drücken Sie einfach die ESC-Taste. Das Spiel wird so lange angehalten, bis Sie wiederum ESC drücken.
- Beim Flug nach oben oder unten fliegt Hansi gleichzeitig etwas nach rechts oder links, wenn er über die Tastatur gesteuert wird. Sie können gerade fliegen, wenn Sie einfach kurz die Leertaste betätigen.
- Falls Sie einen Joystick benutzen und Hansi nicht gerade fliegt, müssen Sie den Joystick justieren.
- Überlegen Sie sich vor jedem Flug, wo Sie landen möchten. Das erspart Ihnen Streß.
- Die Zahl der Nüsse nimmt bei den ersten 5 Verben ständig zu. Danach bleibt der Schwierigkeitsgrad derselbe.
- Natürlich gibt es auch Verben, die verschiedene Präpositionen haben können, z.B. *bestehen aus* + Dativ / *bestehen auf* + Akkusativ. Hier haben Sie die Wahl zwischen den beiden richtigen Möglichkeiten.
- Sie haben das Spiel gewonnen, wenn 10 Nüsse im Nest sind. Das ist keine leichte Arbeit. Guten Flug!

Bitte gehen Sie mit der Diskette sorgfältig um; Hinweise finden Sie auf der Rückseite der Disketten-Tasche. Sollte die Diskette trotz Beachtung dieser Hinweise nicht oder nur fehlerhaft funktionieren, dann senden Sie die Diskette bitte zusammen mit einer kurzen Beschreibung des Defekts und einer Kopie der Einkaufs-Quittung an:

Langenscheidt-Verlag
Abt. Software
Postfach 40 11 20
8000 München 40

Sollte es sich bei Überprüfung der Diskette herausstellen, daß keine Fehler bei der Handhabung vorlagen, dann ersetzt der Verlag die Diskette kostenlos. Diese Garantie erlischt 6 Monate nach dem Kaufdatum.

Achtung!

Bitte versuchen Sie nicht, die Diskette zu kopieren! Sie könnten die kopiergeschützte Diskette zerstören. Zudem leistet der Verlag in diesem Fall keine Garantie. Die beiliegende Diskette ist einseitig beschrieben. Die Garantie erlischt ebenfalls, wenn andere Programme oder Daten auf der Diskette gespeichert werden.

Weitere Computer-Lernspiele von Langenscheidt im Bereich Deutsch:

Bilder raten

Ein Spiel in fünf Sprachen: Deutsch – Englisch – Französisch – Italienisch – Spanisch

Von Johannes Schumann, Meinolf Schneider und Thomas Tempelmann

Ein Spiel zur Festigung des Elementarwortschatzes im Bereich der Nomen, das für verschiedene Sprachen eingesetzt werden kann. Die Spieler versuchen, einen abgebildeten Gegenstand zu erkennen, bevor der Zeichenvorgang abgeschlossen ist, und geben das Wort in der gewünschten Sprache ein.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91247

Eine Reise durch Deutschland

Von Johannes Schumann und Hannes Krohn

Ein Spiel zur Landeskunde, das eine Reise durch zehn Städte der Bundesrepublik und der DDR simuliert. Um von einer Stadt zur nächsten zu kommen, müssen die Lernenden landeskundliche und auf sprachlichen Fertigkeiten basierende Fragen richtig beantworten.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91277

Tag und Nacht – Ein Spiel mit Wortpaaren

Von Johannes Schumann und Thomas Schumann

Ein spannendes Spiel zur Wortschatzerweiterung, das wahlweise Synonyme oder Antonyme im Bereich der Nomen, Verben und Adjektive übt. Von einer Spielfigur werden im Wettlauf gegen die Zeit und eine Reihe von Monstern „Wortkarten" aufgedeckt und zusammengehörige Wörter einander zugeordnet.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91237

Wörter-Rennen mit System – Deutsch

Von Johannes Schumann, Thomas Schumann und Hannes Krohn

Ein Spiel zur Wortschatzerweiterung im Bereich der Nomen, die nach Sachfeldern geübt werden. Zu einem Themenbereich geben bis zu vier Spieler alle Nomen ein, die ihnen einfallen. Gespielt wird gegen die Zeit und die anderen Spieler.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91257

Alle Programme für Apple II, II+, IIe oder IIc mit 64 K und 1 Diskettenlaufwerk.

Verben und Adjektive mit Präpositionen:
eine der härtesten Nüsse der deutschen Sprache!
Mit „Hansi" macht das Lernen endlich Spaß.
Testen und lernen Sie Verben und Adjektive
mit zum Teil wechselnden Präpositionen
in einem spannenden Sprachspiel!

- Qualitäts-Software von Langenscheidt in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut, München
- Von Pädagogen und Programmierern gemeinsam entwickelt
- Für Lerner mit guten Grundkenntnissen der deutschen Sprache: über 300 deutsche Verben und 60 Adjektive mit ihren Präpositionen
- Sie können allein oder in der Gruppe spielen
- „Langenscheidts Verbtabellen Deutsch" bieten zusätzliches Material zum Weiterlernen
- Komplettpaket mit einer Diskette, einem Begleitheft und „Langenscheidts Verbtabellen Deutsch"

Seit mehr als 125 Jahren erschließt Langenscheidt immer wieder neue Lerntechniken mit neuen Medien. Mit der Langenscheidt-Software eröffnet der Verlag wiederum eine neue Dimension des Fremdsprachen-Lernens.